



KINECT™



KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.  
300043069



**AVVISO** Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.

### Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

#### Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

### **Gioca con KINECT in modo sicuro**

**Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco.** Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

**Prima di giocare:** Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

**Durante il gioco:** Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

**Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT:** Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

**Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso:** Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

**Evitare di affaticarsi troppo.** Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

**Interrompere l'attività e riposarsi** se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, **INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO** e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo [www.xbox.com](http://www.xbox.com).

# SOMMARIO

CONNESSIONE A Xbox LIVE .....	2
COME OTTENERE INFORMAZIONI SU KINECT .....	2
COMANDI DI GIOCO .....	3
INTRODUZIONE .....	3
COME INIZIARE .....	3
AERA DI GIOCO .....	4
SERVE AIUTO? .....	4
MICROFONI .....	4
MENU .....	5
SALVATAGGIO AUTOMATICO .....	6
BENVENUTO! .....	6
BALLA! .....	7
RISULTATO .....	8
PAUSA .....	9
GIOCO IN COOPERAZIONE .....	9
CANTA! .....	10
MODALITÀ PARTY .....	10
MODALITÀ DELUXE .....	11
OBIETTIVI .....	12
SFIDE DI BALLO .....	12
CREATORE COREOGRAFIE .....	12
IL MIO BALLERINO .....	13
OPZIONI .....	14
SUPORTO TECNICO .....	15
GARANZIA .....	16
GIOCA CON KINECT IN MODO SICURO .....	17

LE IMMAGINI DI GIOCO SONO TRATTE DALLA  
VERSIONE INGLESE.

## **Xbox LIVE**

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live).

### **Connessione**

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

### **Impostazioni Familiari**

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio Xbox LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## **Come ottenere informazioni su KINECT**

### **Ulteriori informazioni su Xbox.com**

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

# COMANDI DI GIOCO

## Controller Xbox 360



## INTRODUZIONE

Ciao! Benvenuto in The Black Eyed Peas® Experience! The Black Eyed Peas® Experience è un gioco musicale nel quale devi ballare e cantare accompagnando i più grandi successi dei Black Eyed Peas. Preparati a mostrare quello che sai fare, e soprattutto, a divertirti!

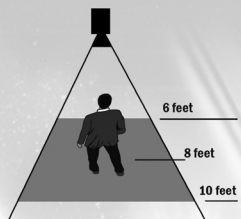
## COME INIZIARE

Prepara l'area di gioco per il Kinect™

Le cose più importanti da ricordare quando si prepara l'area di gioco sono:

- Posiziona il Sensore Kinect per Xbox 360 di fronte a te e sotto il televisore (normalmente questa è la posizione migliore).
- Non stare troppo vicino al sensore, né troppo lontano.
- Libera l'area di gioco da mobili e altri ostacoli.
- Una buona illuminazione aiuta il sensore a riconoscerti.
- Per migliorare il riconoscimento del sensore, evita di indossare abiti troppo ampi.

# AREA DI GIOCO



Per giocare con The Black Eyed Peas® Experience devi rimanere all'interno dell'area di gioco grigia. Finché rimani in quell'area, il gioco riconoscerà il tuo corpo e agirà di conseguenza.

## SERVE AIUTO?

Se hai l'impressione che il Sensore Kinect per Xbox 360 abbia dei problemi a riconoscerti, attiva la Guida di Kinect (tendi la mano sinistra in basso a sinistra), scegli il Sintonizzatore Kinect e segui le istruzioni. Puoi anche premere il pulsante X dal menu principale del gioco.

## MICROFONI

Puoi usare il Microfono Wireless Xbox 360 o un microfono compatibile con Xbox 360 per rilevare tutte le performance e ottenere una valutazione. Per avere un risultato ottimale ricordati di eseguire il test di calibrazione della latenza audio. Inoltre puoi usare un microfono 360-compatibile per sentire la tua voce amplificata attraverso l'impianto sonoro. (I microfoni, sia con che senza filo, sono venduti separatamente). Come bonus aggiuntivo, il Microfono Wireless Xbox 360 emette luci lampeggianti sincronizzate con la musica, per contribuire a creare l'atmosfera!

# MENU

Ecco alcune regole di base per interagire con i menu.

## SCELTA CON IL CURSORE

Tutti i menu di The Black Eyed Peas® Experience vengono controllati allo stesso modo della Xbox Dashboard. Posizionati semplicemente sugli elementi che vuoi selezionare e, dopo alcuni istanti, la selezione verrà confermata.



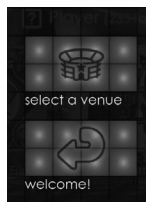
## SCORRIMENTO

Muovendo il cursore ai bordi dello schermo, gli elementi scorrono. Più il cursore si avvicina al bordo e più velocemente scorreranno.



## RITORNARE SUI PROPRI PASSI

La Porta posteriore ti permette di tornare ad un qualsiasi menu precedente. Solleva una mano in modo che il cursore si sposti sopra lo schermo, e la Porta posteriore apparirà con un elenco dei menu attraversati in precedenza.



## PASSAGGIO AL CONTROLLER XBOX 360

Premendo il pulsante Y il controllo passa dal Kinect al Controller Xbox 360 e viceversa.

## SI COMINCIA!



Per cominciare a giocare con The Black Eyed Peas® Experience, posizionati di fronte al Sensore Kinect per Xbox 360 e imita i membri dei Black Eyed Peas spostandoti a destra e a sinistra specularmente, con lo stesso loro ritmo. L'indicatore in basso si espande e il gioco inizia.

**Ricorda:** in tutto il gioco, copia i movimenti in modo speculare (quando la loro mano sinistra si alza, tu alza la mano destra).

# SALVATAGGIO AUTOMATICO



Se vuoi che The Black Eyed Peas® Experience salvi la partita, i premi e gli obiettivi sul tuo profilo giocatore, ti devi essere connesso. Il gioco salva automaticamente in punti predefiniti. Non spegnere né resettare la console mentre l'icona del salvataggio automatico è visualizzata sullo schermo.

## BENVENUTO!



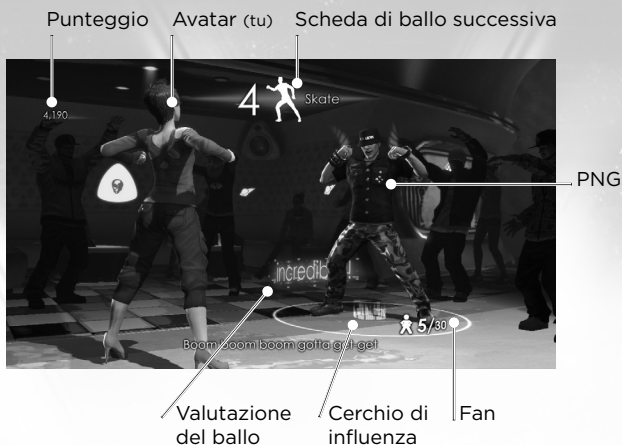
**PARTY:** una modalità di gioco immediata che permette di ballare coreografie complete insieme ai Black Eyed Peas.

**DELUXE:** una modalità carriera che esplora a fondo il mondo dei Black Eyed Peas. Impara e perfeziona tutti i passi di ballo, sblocca nuovi accessori di abbigliamento ed espandi le sale da ballo.

**OPZIONI:** configura la latenza audio/video e varie impostazioni di gioco.



# BALLA!



Per ballare non devi fare altro che imitare i passi del ballerino di fronte a te specularmente. Se la sua mano sinistra si alza, tu alzi la mano destra, e così via.

## VALUTAZIONE DEL BALLO



I passi del giocatore vengono costantemente valutati su una scala di 4 valori:

**Quasi** - hai bisogno di lavorarci ancora su, riprova!

**Buono** - hai afferrato le basi dei movimenti, adesso mettilci un po' di pepe!

**Eccellente!** - stai andando benissimo, adesso perfezionati!

**Incredibile!!** - la perfezione!

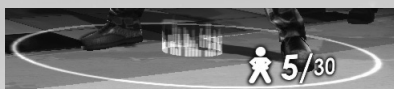
## FAN



Per superare ciascun livello è necessario un certo numero di Fan, indicato dalla cifra a destra. Il numero a sinistra è il numero attuale di Fan. Una volta raggiunto l'obiettivo resterà visibile solo il numero attuale.

**Ricorda:** meglio balli, più Fan guadagni.

## CERCHIO DI INFLUENZA



Il cerchio sotto i piedi dei ballerini indica quanto i giocatori sono vicini a raggiungere il numero di Fan richiesto. Mano a mano che i Fan aumentano, il cerchio si riempie fino al raggiungimento dell'obiettivo.

## SCHEDA DI BALLO SUCCESSIVA



Indica ai giocatori quale sarà il prossimo passo, e visualizza un conto alla rovescia.

## PASSAGGIO FLUIDO



Quando viene eseguita correttamente una transizione da un passo all'altro, i giocatori ricevono un bonus Passaggio fluido.

# RISULTATO



# PAUSA

Il gioco può essere messo in pausa in qualsiasi momento abbassando la mano sinistra ed estendendola diagonalmente per qualche secondo.



# GIOCO IN COOPERAZIONE

Il ballo in cooperazione apre un mondo di nuove possibilità, rendendo più facile la raccolta dei Fan e il superamento dei livelli.



Un secondo giocatore può unirsi in qualsiasi momento, dai menu o durante il gioco, entrando nell'area di gioco Kinect e sollevando la mano destra sopra la testa per qualche secondo.



# BONUS SINCRONIZZAZIONE

Quando due giocatori ballano in perfetta sincronia, ricevono un Bonus sincronizzazione.



# CANTA!

Se un Microfono Wireless Xbox 360 o un microfono compatibile con Xbox 360 viene collegato, uno o due giocatori possono cantare in contemporanea con i ballerini. I cantanti aiuteranno i ballerini a guadagnare più Fan, in modo da sbloccare più rapidamente accessori e altro materiale!



## MODALITÀ PARTY

La modalità DANCE PARTY è il modo più semplice per buttarsi a capofitto nei balli dei Black Eyed Peas.

### SCELTA DELLA CANZONE

Le canzoni sono elencate in ordine alfabetico. Ciascuna canzone è associata a uno dei seguenti livelli di difficoltà:

**PRINCIPIANTE**



**ESPERTO**



**PROFESSIONISTA**



**LEGGENDARIO**



**Ricorda:** più alto è il livello di difficoltà, più Fan guadagni.



Brano

Valutazione

# MODALITÀ DELUXE

La modalità DELUXE è il modo migliore per imparare i passi all'interno di una coreografia e migliorare la propria abilità di ballerino.

## IL PROFILO PRIMARIO

I dati sui progressi verranno salvati solo sul profilo primario, che può essere scelto e confermato nell'angolo in alto a sinistra di ciascun menu.

player01 (48 followers)

## SCEGLI UN VOLANTINO

Sono presenti 2 tipi di volantino:

**Lezioni di passi:** le coreografie sono suddivise in 3 lezioni contenenti 3 diversi passi ciascuna. I singoli passi verranno uniti in loop per consentire ai giocatori di assorbirle lentamente. Tutte e tre le lezioni devono essere completate per poter sbloccare la coreografia, o Routine.

**Routine:** tutti e 9 i passi appresi nelle lezioni di passi vengono combinati in una coreografia coerente. È qui che i giocatori avranno la possibilità di ballare insieme ai Black Eyed Peas in persona!

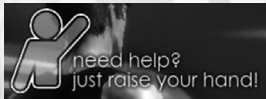
## INSEGNANTE DI BALLO



L'insegnante di ballo è la soluzione ottimale per separare i singoli passi e provarli con maggiore calma. L'insegnante ti offre consigli su come affrontare ciascun passo e ti dà qualche dritta per migliorarti in senso più generale. L'insegnante di ballo può essere attivato in qualsiasi momento durante le sezioni in loop delle Lezioni di passi.

### Per attivare l'insegnante di ballo

Alza la mano destra sopra la testa e tienila ferma mentre l'icona si riempie.



### Per tornare al gioco

Puoi tornare al gioco nello stesso modo in cui hai eseguito l'attivazione. Alza la mano destra sopra la testa e tienila ferma mentre l'icona si riempie.

# OBIETTIVI



Accessorio obiettivo

Fan necessari

Mentre ballano, i giocatori conquistano costantemente sempre più Fan. I Fan sono la chiave per sbloccare nuovi passi di ballo, nuove sale e nuovi livelli di difficoltà. In modalità DELUXE il numero totale di Fan viene sempre visualizzato accanto al nome del tuo profilo.

player01 (48 followers)

# SFIDE DI BALLO

Di tanto in tanto ti verranno proposte a caso delle sfide per darti la possibilità di guadagnare accessori speciali, disponibili soltanto se si vince la sfida.



# CREATORE COREOGRAFIE

Il CREATORE COREOGRAFIE permette ai giocatori di accedere a tutti i passi disponibili nel gioco per creare coreografie di ballo originali. Le coreografie create possono essere scambiate con gli amici via Xbox LIVE.





**Nuova Routine:** crea una nuova routine.

**Importa Routine:** ricevi una routine da un amico.

**Elenco brani:** cerca il passo di danza in base alla canzone.

**Matrice di ballo:** scegli un passo da inserire nell'elenco routine.

**Elenco routine:** scorri su e giù per scegliere il punto in cui inserire i passi.

## TROVA BALLANDO

I giocatori possono anche inserire passi semplicemente ballandoli, per trovare il passo in questione.

**Ricorda:** dovrai ballare i passi con precisione perché la ricerca abbia successo.

## ANTEPRIMA

Qui puoi vedere un'anteprima della coreografia che hai creato.

# IL MIO BALLERINO

IL MIO BALLERINO è l'area dove i giocatori possono personalizzare gli avatar, visualizzare gli obiettivi, consultare le sfide e configurare i giocatori.

## GUARDAROBA



Personalizza gli avatar e i loro oggetti-moda. Salva i set preferiti per ritrovarli rapidamente.

## ELENCO SFIDE

Consulta l'elenco delle sfide disponibili.

## OBIETTIVI

Consulta gli obiettivi.

## CAMBIA GIOCATORE

Cambia il profilo giocatore sul quale salvare/caricare i dati sui progressi.

# OPZIONI

## LATENZA AUDIO

Regola il ritardo di tempo tra le l'audio e il gioco.

**Nota:** è necessario un Controller Xbox 360 per effettuare le regolazioni.

## LATENZA VIDEO

Regola il ritardo di tempo tra l'audio e il gioco.

**Nota:** è necessario un Controller Xbox 360 per effettuare le regolazioni.

## VOLUME MICROFONO

Regola il volume del microfono.

## RICONOSCIMENTI

Leggi i nomi delle persone che hanno lavorato sodo per offrirti questa fantastica esperienza!

Un ringraziamento dai team iNiS e Ubisoft!

## Scaleform®

The Black Eyed Peas® Experience

Uses Scaleform GfX © 2011 Scaleform Corporation. All rights reserved.

Powered by Wwise © 2006 - 2011 Audiokinetic Inc. All rights reserved.

Motion Recognition and Tracking Powered by AiLive™ LiveMove Pro™.

© 2000-2011 AiLive Inc. AiLive and LiveMove are trademarks of AiLive, Inc. in the United States and other countries.



# SUPPORTO TECNICO

Al fine di garantire un miglior servizio, Ubisoft propone ai propri clienti due modalità di supporto tecnico dedicato.

## SUPPORTO TECNICO ONLINE

Nel caso tu possieda un PC ed una connessione Internet, Ubisoft ti fornisce un servizio di supporto tecnico ONLINE, 24 ore su 24, totalmente gratuito.

Visitando il sito di Supporto Tecnico Ubisoft all'indirizzo [www.problemi-zero.com](http://www.problemi-zero.com) potrai infatti:

- accedere all'archivio delle Risposte ai Problemi più Frequenti (FAQ), Patch, ecc...
- spedire e-mail ai nostri tecnici tramite la funzione "Invio Domande"
- controllare lo stato delle proprie richieste

## SUPPORTO TECNICO TELEFONICO

Se non hai un PC ed una connessione Internet, il SERVIZIO TELEFONICO è attivo dalle 12.00 alle 20.00 al numero di telefono (+39) 02/48867160, dal Lunedì al Venerdì, escluse le feste nazionali. Il costo della telefonata varia a seconda del tuo operatore e del tuo abbonamento telefonico. Il servizio è offerto senza costi aggiuntivi.

NOTA BENE: Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni relative ai nostri prodotti. Il Servizio di Supporto Tecnico Ubisoft NON fornisce suggerimenti, consigli e soluzioni per alcun gioco!

# GARANZIA

Per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto Ubisoft garantisce all'Acquirente del software originale che il supporto multimediale fornito con il presente prodotto è privo di difetti. Durante tale periodo, nel caso in cui il prodotto mancasse di una parte (il supporto multimediale, il manuale, ecc...), in caso di difetto di stampa del supporto o simili è quindi possibile ottenerne la sostituzione. La sostituzione dovrà, in ogni caso, essere effettuata riportando il prodotto originale presso il rivenditore ove è stato acquistato, insieme ad una prova di acquisto valida.

Questa garanzia è supplementare e non influisce in alcun modo sui diritti legali dell'Acquirente.

Questa garanzia non è valida se il supporto multimediale è stato danneggiato per negligenza, cadute/urti o uso improprio, o se è stato modificato dopo l'acquisto.

L'Utente si assume espressamente i rischi dell'utilizzo del presente prodotto multimediale.

L'Utente è responsabile di ogni altro costo di riparazione e/o correzione del prodotto multimediale.

Ubisoft non fornisce garanzia relativa al valore di mercato del prodotto multimediale rispetto alla soddisfazione dell'Utente o alla sua capacità di assolvere funzioni specifiche.

L'Utente si assume tutti i rischi connessi a mancati introiti, alla perdita di dati, errori e/o altre informazioni derivanti dall'utilizzo del presente prodotto multimediale.

Il prodotto multimediale è fornito così com'è, senza altra garanzia oltre quella prevista.

NOTA BENE: ti preghiamo di NON spedire il supporto multimediale ad Ubisoft e in caso di dubbi di contattare il Servizio di Supporto Tecnico.